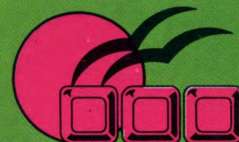
FOR YOU



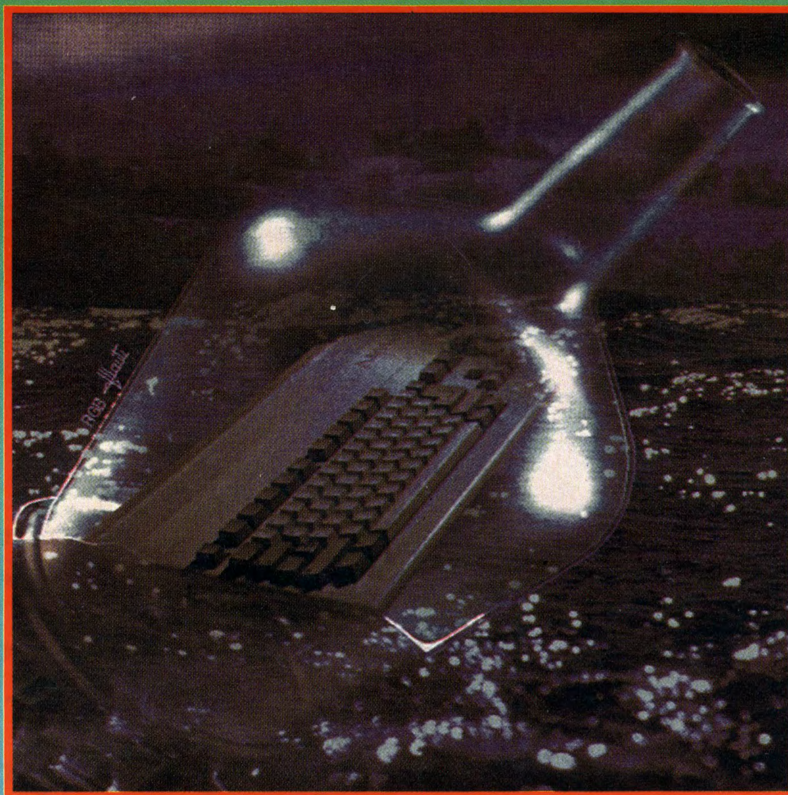




Lire 15.000

n.13

FOR YOU AMIGA



GAMES

JUMPER

Sarà dura arrivare fino in fondo...

BLASTERIS

Un appassionante gioco di fantasia...

UTILITIES

FIX DISK

Un dottore per i vostri floppy disk

FREDITOR

Crea anche tu le mappe dei tuoi videogiochi!

CRUNCH MANIA

Il più potente e completo compattatore di files

SOFTWARE ALLEGATO

Editrice G.P. System S.r.l Milano Autorizzione del Tribunale di Milano n.176 del 10.03.90 Anno 3 For You n. 13 Mensile d'Informatica 1° Semestre 1992

SUPER PC

FOR YOU

Per Amiga

For You Per AMIGA

Casa Editrice G.P.System S.r.l.
Via Gianferrari n.5 Milano

Direttore Editoriale
GianPiero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Daniele Paccaloni
Pier Giorgio Rossetti
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Marco De Meis

Redazione e Direzione
Via Voghera n.16 - 20144- MI
Tel. Redazione 02/837.68.67
Fax 02/837.60.59

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Arti Grafiche Passoni S.r.l.
Via Monti Sabini n.11
Milano

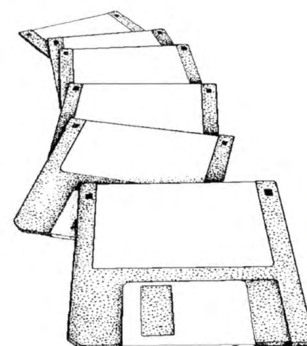
Distribuzione per l'Italia
Euro distri Press
Via Fantoli n. 21/7 Milano

Sommario

For You
Periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina più spese postali.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £ 135.000



FOR YOU

Contenuto del disco

Giochi

Blasteris

Jumper

Utilità

Crunchmania

Freditor

Editoriale

Altre novità interessanti vi aspettano in questo nuovo numero di ForYou, fra cui il nuovo CDTV Commodore Multimedia, programma che vi consentirà di ottenere i dati più importanti su tutte le nazioni del pianeta:le carte geografiche generali,le carte topografiche delle città più importanti,informazioni di carattere economico,sociale e perfino brani musicali tipici del paese selezionato, nonchè svariate altre informazioni.
Inoltre,potrete divertirvi con i nuovi giochi presenti su disco, come "Jumper",che vi farà "saltare" di livello in livello, fra difficoltà impreviste; oppure potrete creare, con "Freditor", immagini e disegni da inserire nei vostri videogames.
Speriamo di aver stuzzicato la vostra curiosità! Buon Divertimento!!



CDTV Commodore Multimedia

Non e' solo gioco

Questo scritto prende le sue origini dell' esame di due pacchetti multimediali specifici per la CDTV Commodore, meglio conosciuti come il World Vista Atlas ed il Gardenfax.
A nostro avviso, nonostante quanto scritto a proposito di multimedialità in generale e del nuovo hardware Commodore in particolare, solo una presa di contatto diretta con i primi pacchetti di software multimediale disponibile rende manifeste le possibilità e lascia intuire gli sviluppi possibili del nuovo strumento proposto.

WORD VISTA ATLAS - GARDENFAX

Word Vista Atlas è un atlante, proprio come nei primi discorsi sulla multimedialità ce lo avevano fatto immaginare.
Utilizzarlo è veramente semplice basta inserire il disco nel suo contenitore e caricare tutto nel CDTV.
Immediatamente compare sullo schermo la presentazione dell'atlante e, subito dopo, il main menu con le opzioni selezionabili.
L'utente, attraverso il telecomando, può scegliere tra informazioni generali, paesi, mappe.
Tramite un sub-menu ha quindi la possibilità di accedere direttamente a mappe, con città, brani linguistici e una gran quantità di informazioni specifiche e di carattere generale relative al paese che desidera "visitare".

Seguiamo un esempio da vicino.

Poniamo che il paese che ci interessi sia la Francia.
Tramite le frecce cursore spostiamo la selezione su COUNTRIES e premiamo il pulsante A del telecomando.
Nel menù di ricerca scegliamo, tramite le frecce cursore ed il pulsante A, l'iniziale della Francia (F).
A questo punto compare sullo schermo un database con l'elenco di tutti i paesi la cui iniziale è F.
Non ci resta che confermare la selezione che abbiamo preimpostato e possiamo così scegliere tra le diverse opzioni disponibili.

Sempre tramite il telecomando possiamo richiamare:

a) la carta geografica generale del paese;

b) la carta dettagliata delle sue città più importanti;

c) informazioni di carattere economico e sociale;

d) informazioni sulla popolazione e la lingua;

e) informazioni geografiche;

f) immagini;

g) musiche o brani musicali tipici.

E' da rilevare che la digitalizzazione delle carte geografiche è di qualità molto elevata e sopratutto che, grazie ai cursori del telecomando, l'immagine può scorrere facilmente sullo schermo.
La medesima accuratezza nella descrizione dei dettagli del programma, è stata posta nella digitalizzazione delle immagini del paese scelto.
Bastano pochi movimenti del cursore per definire e farci scorrere la notevole raccolta di immagini che il sistema proposto mette a disposizione dell'utente.
Con altrettanta cura è stato realizzato il database che l'atlante mette a disposizione per le nostre ricerche permettendo anche la selezione specifica di particolari condizioni.
Attraverso la ricerca e' possibile selezionare e visualizzare la condizione di tutti i paesi la cui produzione industriale superi un determinato valore.
I dati che ci verranno immediatamente forniti saranno sia in forma numerica che in forma grafica, verranno infatti rielaborati per una visualizzazione in formato a barre.

I quattro CD:

GARDENFAX
INDOOR PLANTS
GARDEN PLANTS
TREES & FRITS e FRUITS & VEGETABLES

mettono invece a disposizione dell'utente una ricca e completa enciclopedia interamente dedicata alle piante.
Gardenfax infatti non è solo un potente database, ma uno strumento veramente utile per la cura e per il mantenimento delle nostre piante.
Caricato il CD con le consuete operazioni, sullo schermo appare un menu d'introduzione nel quale possiamo selezionare, oltre ai nomi delle piante, le informazioni sulla temperatura dell'ambiente a loro necessario,condizioni di luminosità e informazioni di carattere generale.
Le immagini delle piante compaiono invece in alto, al centro dello schermo, in un formato che avremmo preferito più ampio.
Come sull' altro prodotto, anche su GARDENFAX, possiamo effettuare ricerche incrociate sulle caratteristiche più comuni degli esemplari che ci interessano.
Possiamo così chiedere, ad esempio, quali piante resistono meglio in ambiente domestico, quali con luce naturale o al neon, o quali fioriscono in un determinato mese o in determinate condizioni.
Una prima considerazione circa i due prodotti esaminati può portarci frettolosamente a concludere che non siamo di fronte a nulla di veramente nuovo, di veramente rivoluzionario.
In entrambi i casi infatti la nuova tecnologia non ci fornisce che un ricco database, accompagnato da una buona serie di immagini e da alcuni brani musicali.
Questo può essere, almeno in parte vero, se guardiamo alla multimedialità restando all'interno della ricerca di prodotti informatici sempre più elaborati,sempre più di frontiera.
Se invece guardiamo alla multimedialità, come ci proponiamo di fare in questo scritto, andando alla ricerca di prodotti utili e con prospettive commerciali interessanti, le cose cambiano.
In questo caso dobbiamo abbandonare le ricerche del prodotto "**veramente nuovo e rivoluzionario**";dobbiamo invece pensare a tutti quei prodotti che,nonostante una buona disponibilità di hardware e dei costi ormai accettabili per la produzione di software, hanno buone possibilità di affermazione commerciale, venendo incontro a bisogni che difficilmente potrebbero essere soddisfatti in altro modo.
Se ci poniamo così dal punto di vista dei possibili utenti di prodotti multimediali scopriamo che vi sono almeno tre grossi settori di possibili utilizzatori:
I professionisti.
Le aziende.
Il Mercato Consumer.

Per quanto riguarda il primo settore, già oggi possiamo dire che non vi sia Studio Legale o Commercialista che non sia fornito di Raccolte di leggi o Regolamenti su CD Rom.
Sinora tuttavia poche categorie di professionisti hanno potuto sfruttare a pieno questa possibilità di documentazione, in quanto quasi tutte le opere sono state realizzate secondo tecnologie non multimediali e contengono solo "testi".
Ora la multimedialità permette di creare software adatto a tutte le esigenze.
Ci basta pensare al Meccanico che potrà "vedere" in funzione i nuovi strumenti che desidera adottare o al Dentista che potrà "vedere" e valutare direttamente le nuove tecniche che pensa di impiegare.
Per quanto riguarda le Aziende ci limiteremo a due settori:

La Documentazione
L'Addestramento del personale.

Un'azienda ha spesso la necessità di distribuire periodicamente, ed in più sedi, enormi quantità di documentazione interna.
Già adesso è stato dimostrato che la produzone di CD ROM ad uso interno aziendale è concorrenziale rispetto alla normale produzione cartacea.
Nell'addestramento del personale la multimedialità non potrà che

farla da padrona sia in termini di efficacia che, naturalmente, anche (e soprattutto) in termini di costi.

Oltretutto, esistono anzi già molti settori, come per esempio l'addestramento dei piloti, in cui l'uso dei simulatori di volo, i quali risultano vere e proprie macchine multimediali, è ormai insostituibile.
Sarà proprio grazie a queste nuove macchine multimediali che sarà possibile tenere corsi di aggiornamento estremamente rapidi ed efficaci, nei quali ciascuno sarà libero di imparare secondo i suoi ritmi e le sue necessità.
Ogni allievo verrà calato in una "realtà virtuale", un mondo simulato dal calcolatore, nella quale potrà imparare a smontare un motore, revisionare un aereo, operare un paziente, manovrare una macchina, potendo sbagliare infinite volte senza nessun danno, "toccando con mano" l'oggetto dello studio, senza però correre il rischio di danneggiare nessuna macchina o ancor piu' importanti vite umane.
Inserendoci nel vero e proprio mercato del "Consumer" abbiamo potuto notare che questo ha fino ad ora avuto purtroppo poco a che fare con la multimedialità.
Esso tuttavia costituisce un settore dalle enormi potenzialità e risulta sicuramente al centro di ampi e notevoli interessi.



Non dobbiamo però commettere l'errore di pensare che la multimedialità nelle case possa significare solamente gioco.
Già i prodotti che abbiamo esaminato in questo numero si stanno muovendo decisamente verso questa nuova direzione, mentre quelli che sono già fin da ora disponibili o precedentemente annunciati e dei quali abbiamo finora già preso visione, ci parlano essenzialmente di numerosi e notevoli campi d'interesse, i quali sono talmente vasti, che spaziano, in maniera davvero piuttosto notevole, da un ampio settore dedicato a tutte le Enciclopedie di vario genere e diversa natura, all'Aggiornamento Privato con corsi di vario argomento e difficoltà, e arrivano perfino a interessare i campi del tempo libero e dell' Intrattenimento, parlando di tutto, dal film interattivo al gionale "conversazionale".

Franco Toldi

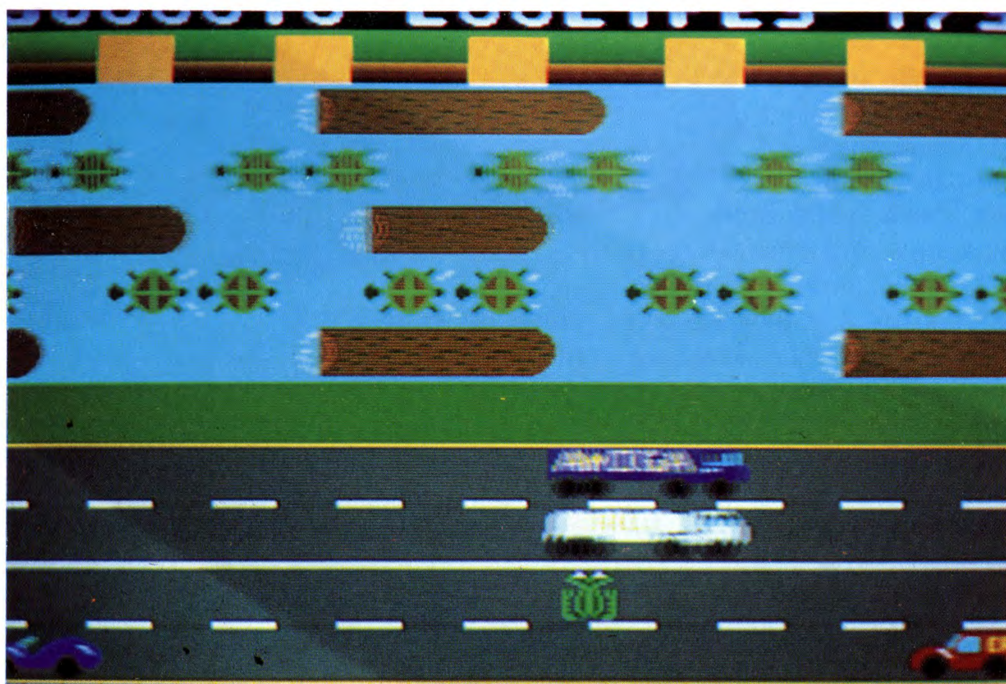
Descrizione programmi

JUMPER

ATTENZIONE: per caricare questo programma selezionatelo dal menù principale utilizzando il mouse, quindi cliccate sul tasto sinistro del mouse per confermare la scelta.Il joystick va inserito nella porta 2.

Chi non ricorda FROGGY, uno dei primi videogiochi da bar, in cui una simpatica rana deve raggiungere incolume il bosco dopo aver attraversato una strada molto trafficata e un ruscello percorso da lunghi tronchi di alberi appena abbattuti?
Il nostro programma rappresenta sul vostro monitor esattamente questa situazione: dovrete aiutare la rana ad attraversare la strada a quattro corsie evi-evitando di farla investire dalle auto e dai camion.

Successivamente, l'azione si sposterà andandosi ad ambientare su un ruscello, dove la rana dovrà saltare con agilità per raggiungere i tronchi che viaggiano (naturalmente soltanto per rendere sempre più difficoltoso il vostro compito...)in direzioni opposte.



COMANDI: joystick

- manopola a sinistra: per spostare la rana verso sinistra
- manopola a destra: per spostare la rana veso destra
- manopola in su: per far avanzare la rana
- manopola in giù: per farla indietreggiare
- tasto FIRE: per cominciare a giocare

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2 e caricato il programma secondo le modalità espresse nelle righe introduttive, premete il tasto FIRE sulla manopola del joystick per iniziare la vostra avventura con la sfortunata rana desiderosa solo di tornare nel suo bosco.
Come avrete facilmente modo di verificare, le auto e i tronchi non procedono tutti alla stessa velocità, per cui dovrete fare attenzione agli spostamenti da una corsia all'altra e da un albero all'altro.
Per quanto riguarda lo schermo di gioco, potrete osservare nella sua parte superiore il numero delle rane di cui ancora disponete, il punteggio acquisito fino a quel momento e la migliore prestazione ottenuta.
L'unico augurio che possiamo rivolgervi è di non ammazzare troppe rane: altrimenti di questo simpatico animale sarà costretto ad occuparsi il WWF per scongiurarne l'estinzione...

BLASTERIS

ATTENZIONE: per caricare que-

sto programma selezionate il nome dal menù principale, tramite il mouse, quindi confermate la scelta premendo il tasto sinistro.Chi ha un drive esterno collegato al computer dovrà necessariamente disattivarlo.
Per iniziare a giocare, premete il tasto FIRE sul joystick inserito nella porta 2 o il tasto sinistro del mouse.
E' possibile controllare due giocatori contemporaneamente, uno con il mouse collegato alla porta 1 e l'altro collegato con la porta 2.
Per uscire dal programma premete contemporaneamente i tasti CTRL, COMMODORE (o AMIGA sinistro) e AMIGA destro.

Lo scopo di questo gioco consiste nell'eliminare tutti gli elementi che "zigzagano" dall'alto verso il basso dello schermo le modalità di eliminazione avvengono unicamente attraverso il tasto FIRE, in quanto dovrete sparare dei colpi alle sagome in modo tale da formare ogni volta un rettangolo.
Gli elementi sono definiti graficamente dal loro contorno: questo vi permette di individuarli e distinguerli anche quando scendono accomunati ad altri.
La partita termina, ovviamente,quando una sagoma riuscirà a colpirvi senza che voi la eliminazione in tempo dallo schermo.
Per accelerare la discesa dei pezzi potrete spostare verso il basso la manopola del joystick: così facendo otterrete un punteggio superiore, ma nello stesso tempo il gioco risulterà molto più difficoltoso da affrontare.
Una volta terminato il primo livello, potrete accedere al secondo e così via fino al quinto e ultimo livello; tra uno schema e l'altro, inoltre, potrete usufruire di un punteggio bonus (da 0 a 3000 punti), ottenibile sparando un colpo attraverso una porta che si apre e si chiude ininterrottamente.
Alla fine del gioco potrete iscrivere il vostro nome all'interno della lista relativa alle migliori 30 prestazioni fatte registrare da quando avete caricato il programma. Ricordatevi che la memoria dei record si resetterà automaticamente allo spegnimento del vostro computer.

COMANDI: joystick

- manopola a sinistra: per spostarvi verso sinistra
- manopola a destra: per spostarvi verso destra
- manopola in sù: per frenare la discesa degli oggetti e per cambiare il colore dei colpi sparati
- manopola in giù: per accelerare la discesa delle sagome
- tasto FIRE: per sparare e per cominciare a giocare.

Dopo aver caricato il programma secondo le modalità descritte precedentemente, inserite il joy-



stick nella porta 2 e premete il tasto FIRE per iniziare a giocare. Vi ricordiamo che il gioco pre vede cinque differenti livelli, ognuno dei quali presenta una difficoltà specifica: ad esempio, ad un certo punto non basterà più sparare alle figure, ma dovrete eliminarle con i colpi del loro stesso colore, altrimenti gli spari non avranno esito alcuno.
Per cambiare uno dei tre colori previsti (blu, verde, giallo), non dovrete far altro che spostare la manopola del joystick verso l'alto. Buon divertimento!

FREDITOR

ATTENZIONE: per caricare questa utility selezionatela dal menù principale tramite il mouse, quindi cliccate sul tasto sinistro.
Ricordiamo che questo programma è compatibile con l'ambiente Workbench di Amiga, ma può essere utilizzato anche come unità autonoma.

Con DeluxePaint, FREDITOR è sicuramente uno dei migliori programmi grafici ideati per Amiga allo scopo di creare immagini e disegni da inserire nei videovideogames: l'utility, infatti, vi permetterà di dare forma a blocchi grafici con più di 256 colori e di manipolarli in seguito, a seconda delle vostre esigenze, all'interno di una apposita mappa.
Potrete rendere animati i disegni da voi creati, oppure collegarli e fonderli senza problemi con lo sfondo.A questo proposito, iniziamo la descrizione delle principali opzioni del programma dall'editor grafico che rappresenta la sezione più importante di FREDITOR: per richiamarlo basta attendere 10 secondi circa dal caricamento del programma, oppure cliccate sul tasto sinistro del mouse.
L'editor grafico dell'utility visualizzerà sul vostro monitor una zona in cui potrete creare un'immagine tramite il mouse (tasto sinistro per selezionare un quadrato dello schermo, tasto destro per tornare al colore iniziale e cancellare il quadrato), un pannello di controllo costituito da icone e altre informazioni, la lista dei colori disponibili per la grafica (80 su 256).
Per vostra comodità,nella parte superiore dello schermo potrete osservare i valori relativi alla posizione del cursore sulla mappa (asse delle X e delle Y). Per creare un carattere grafico all'interno della mappa dovrete utilizzare il puntatore controllato dal tasto sinistro del mouse.
Ecco la funzione di alcuni tasti numerici per gestire al meglio la vostra mappa grafica:

- 8 sposta la mappa verso l'alto
- 2 sposta la mappa verso il basso
- 4 muove la mappa verso sinistra
- 6 muove la mappa verso destra
- 5 per spostarsi al centro della mappa
- 7 visualizza l'angolo superiore sinistro
- 9 visualizza l'angolo superiore destro
- 1 visualizza l'angolo inferiore sinistro
- 3 visualizza l'angolo inferiore destro
- B serve a copiare i blocchi all'interno del buffer
- Permette di incollare un blocco all'interno di una mappa grafica

Un'altra caratteristica interessante di FREDITOR è la possibilità di rendere animati i grafici da voi creati sulla mappa. Per attivare questa funzione premete TAB (ripremetelo per disattivare il modo animazione).
L'animazione gira a 25 hertz,anche se ogni lista possiede una propria velocità di animazione, indipendente dalle altre, che permette al programmatore di gestire in modo flessibile lo stesso GFX con diverse velocità.

Per rendere animato un grafico dovrete selezionare le varie posizioni e collegarle (LINK) fra di loro: ricordatevi che il cursore luminoso indica il collegamento attivato in quel momento fra due grafici; per selezionare un "link" successivo dovrete utilizzare il tasto sinistro del mouse o i tasti con le frecce sul tastierino numerico.
Tramite la SPACE BAR potrete inserire il vostro grafico nel link desiderato o passare ad un altro link; il tasto destro del mouse vi permette di cancellare il link (otterrete un byte zero) che non

può essere utilizzato per le animazioni.
Ricordatevi che l'animazione verrà attivata solo se il primo link corrispondente alla prima posizione del disegno, presenta al suo interno un grafico che non sia un "byte zero".
Qui di seguito troverete la funzione dei principali comandi relativi agli effetti animati:

[CURRENT PATTERN xxx]:
per cambiare la lista di animazione (fra 0 e 255).

[ANIMATION DELAY xxx]:
per cambiare il valore Delay da 0 a 255.

[INSERT FRAME]:
per inserire una struttura all'interno della lista di animazione (tasto I).
[CLEAR PATTERN]:
per cancellare la lista di animazione corrente (tasti SHIFT e C).

[DELETE FRAME]:
per cancellare il grafico di animazione sotto il cursore (tasto D).

[xx HERTZ]:
per selezionare il valore di 25 o 50 Hertz (indice di animazione).

[FINISHED EDIT]:
per tornare all'editor grafico (tasto **ESC**).

Per quanto riguarda i 32 bytes che costituiscono la lista di animazione, essi rappresentano rispettivamente:

- il primo (offset 0) l'inizio della lista
- il secondo (offset 1) la velocità di animazione, cioè quanti spazi bianchi verticali servono per passare al carattere grafico successivo della lista di animazione.
- il terzo (offset 2) per diminuire la velocità a zero

Dopo l'animazione, ecco alcuni comandi presenti negli schermi di FREDITOR relativi rispettivamente al Font Editor e al Color Editor:

[REVERSE]:
per invertire i pixels nel grafico corrente

[DEFAULT]:
per sostituire i fonts correnti con quelli default presenti in FREDITOR

[LOAD / SAVE FONT]:
per caricare e salvare tutti i caratteri e i font desiderati

[FINISHED EDIT]:
per tornare all'editor grafico (tasto ESC)

[UNDO]:
per tornare alla configurazione dei colori precedente alle modifiche da voi apportate

[RESET]:
per poter ritornare alla configurazione originale dei colori prevista inizialmente dal programma a partire dal momento in cui avete acceso il vostro computer.

[DEFAULT]:
per sostituire la configurazione dei colori con quella default presente in FREDITOR

Per finire, vi presentiamo la lista dei comandi relativi al Copperlist Editor, che consente la creazione di una lista di caratteri grafici cambiando solo un colore in ogni linea della mappa grafica (ad esempio, l'effetto "arcobaleno"):

[COLOUR xx]:
per cambiare i colori con i tasti del mouse (da 0 a 15)

[CLEAR]:
per cancellare la corrente Copperlist e portarla al colore 0

[COPY]:
per copiare il colore della linea selezionata in quel momento e trasferirlo in un'altra posizione della Copperlist

[SWAP]:
per cambiare due colori fra di loro

[ROTATE UP]:
per ruotare la copperlist verso l'alto

[ROTATE DOWN]:
per ruotare la copperlist verso il basso

[INSERT]:
per inserire una linea bianca nella posizione selezionata in quel

momento all'interno della copperlist

[DELETE]:
per cancellare i colori sotto il cursore

[DARK / BRI]:
per rendere scura la copperlist (utilizzare il tasto destro del mouse)

[UNDO]:
per tornare alla copperlist precedente

[RESET]:
per tornare alla configurazione dei colori che avete trovato quando siete entrati nella copperlist

[LOAD / SAVE COPPERLIST]
per richiamare il requester relativo alle operazione di caricamento e salvataggio della copperlist.

[FINISHED EDIT]:
per tornare all'editor grafico (utilizzate il tasto **ESC** - Escape)

CRUNCHMANIA

ATTENZIONE: per caricare questa utility seguite le istruzioni già presentate per gli altri programmi della rivista. Potrete anche richiamarla direttamente da CLI o dal Workbench con "run" se avete precedentemente creato un'icona apposita.
L'utilizzo di un drive esterno per le copie dei programmi non è indispensabile ma rende il lavoro molto più comodo.
Per sfruttare appieno le capacità di CRUNCHMANIA è meglio possedere un Megabyte di memoria: in ogni caso, il programma gira normalmente anche su un normale Amiga 500.
Questo programma svolge la funzione di potente "Cruncher" e "Decruncher" per ogni genere di files: con CRUNCHMANIA non avrete più problemi o errori in fase di copia.
Inoltre, data la sua struttura estremamente semplice ed intuitiva, non ci dilungheremo troppo sulle opzioni ausiliarie, ma preferiamo presentarvi qui di seguito una breve descrizione delle funzioni più importanti.

NUMERI DI INPUT/OUTPUT
Possono essere sia in modo esadecimale ($) che decimale, negativi (inserire"-" all'inizio della linea) e positivi. Se non inserite alcun numero, il programma leggerà "zero". Ricordatevi che se caricate un file eseguibile (.EXE) nel modo Link o Address,il decruncher visualizza il numero esadecimale senza il carattere "$".

LINEA DEI COMANDI
W vi informa di non aprire un'ulteriore schermata per non disperdere la memoria disponibile, mentre ENNNNN specifica quanta memoria è utilizzata in quel momento (molto utile nel caso in cui la copia superi in lunghezza l'originale).
Quest'ultima funzione viene svolta anche dall'opzione Free Mem update, che aggiorna ogni dieci secondi la disponibilità di memoria del vostro sistema.

REQ.LIBRARY
Il Requester-Library viene usato come File-Requester, verifica di sovrascrittura e memoria extra. Chiudendo questa finestra-video potrete disporre di una maggiore quantità di memoria aggiuntiva.
N.B.Vi vogliamo segnalare che a volte il programma necessita di un secondo tentativo per aprire la Library.

SEGMENT-PTRS
Questa funzione ha effetto solo nel modo Link o Address e serve soprattutto a chi fissa un file eseguibile in un certo indirizzo.

ADDRESS MODE
Serve per le operazioni di crunching sui Data-files e su quelli relativi alla posizione.E' consigliabile accedere a questo Mode solo se non si utilizzano opzioni che fanno tornare alla CLI, poichè si rischia di perdere alcuni importanti parametri di sistema.

CARICAMENTO (LOAD)
Le funzioni LOAD e LOAD/FIX FILE TO (per fissare l'indirizzo del file) indicano che il file viene letto come un normale Data-file. LEN segnala la lunghezza del file corrente.

TURBO MODE
Utilizzate questo modo solo in caso di mancanza di memoria del sistema.

LIGHTSPEED MODE
Utilizzate questo modo solo se avete sufficiente memoria disponibile (minimo 256 KB + 70 KB dovuti al Crunch-offset).

CRUNCHOFFSET
Un maggior valore di questa opzione produce migliori risultati, ma contemporaneamente an-che maggior impiego di tempo. Il valore "0" equivale a "$4200".

Naturalmente, nel caso che il sistema non possieda sufficiente memoria disponibile, il modo viene cambiato e il valore OFFSET va ridotto.

SALVATAGGIO (SAVING)
La schermata relati-va alle opzioni di salvataggio vi offre la possibilità di utilizzare per tali operazioni un Decruncher normale o uno professionale, selezionando il data-file (solitamente è sufficiente un Decruncher normale).

NORMAL DECRUNCHER
Utilizzando l'opzione "Decrunch To" specificherete l'inidirizzo in cui i vostri dati diventeranno "Decrunched".

Selezionando P non definirete alcun particolare indirizzo, C invece sta per Chip-Memory (in caso di Copperlist interne); "Jump to" serve per selezionare l'indirizzo in cui inserire il decruncher terminata la sua funzione.

Se digitate le lettere P o C significa che l'indirizzo si riferisce all'inizio dei dati, mentre digitando invece la lettera R tornerete al codice precedente la fase di Decrunching).



PROFESSIONAL DECRUNCHER

Svolge le stesse funzioni del decruncher normale con una potenza maggiore. Può anche essere copiato con "Decr at".
Ricordatevi che le opzioni della colonna a sinistra vengono attivate prima delle operazioni di Decrunching, mentre quelle di destra solo in seguito. L'opzione "Not" vi consentirà di fermare il drive, le cinque righe con due colonne ognuna poste in basso vi serviranno per scrivere i valori per gli indirizzi speciali non compresi nei dati già inseriti in precedenza, mentre SR vi permetterà di cambiare lo stato prima di accedere al programma.

LINK MODE

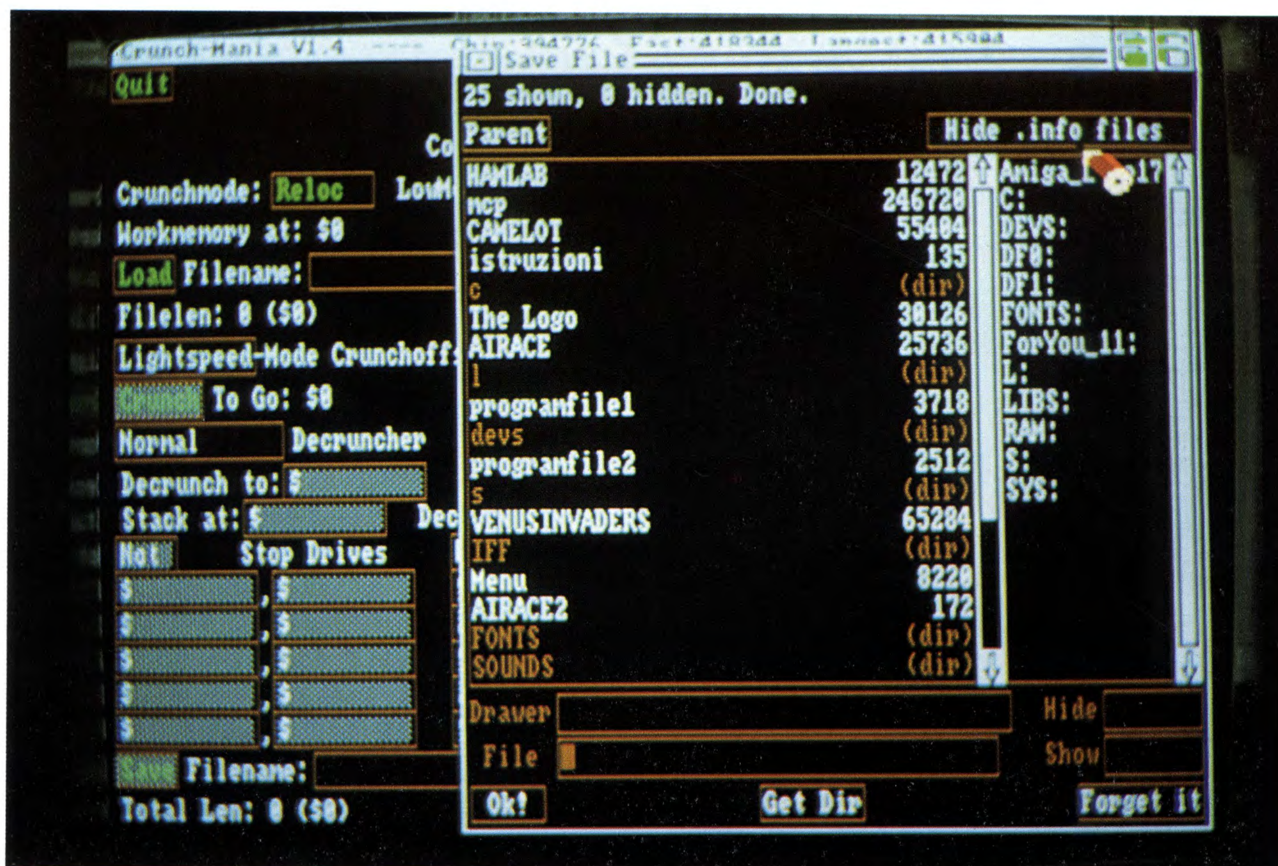
Il vantaggio di questo modo consiste nella possibilità di caricare diversi files in unico blocco di memoria e di salvarli (Linker-Run). Potrete selezionare LoMem o HiMem a seconda della disponibilità di memoria del sistema. Le altre opzioni sono identiche al modo Address.

RELOC MODE

Con questo modo si possono utilizzare tutti i file eseguibili eccetto quelli in Overlay.

Per caricare e salvare basta richiamare le opzioni apposite, che presentano una struttura molto intuitiva e simile per ogni modo; vi consigliamo di selezionare il Decruncher normal, anzichè il semplice, perchè libera la memoria non utilizzata in quel momento.
Se decidete per l'opzione "Kill the Decruncher", il Decruncher viene automaticamente eliminato dalla memoria e il sistema viene resettato sulle posizioni iniziali della finestra CLI.

Giacomo Tebaldini



SYSTEMPC

£.15.000

5¼

Contiene disco programmi per IBM e compatibili

Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del tribunale di Milano n.287 del 14.04.88 Mensile di informatica Anno 3 n.19 - Marzo 1992

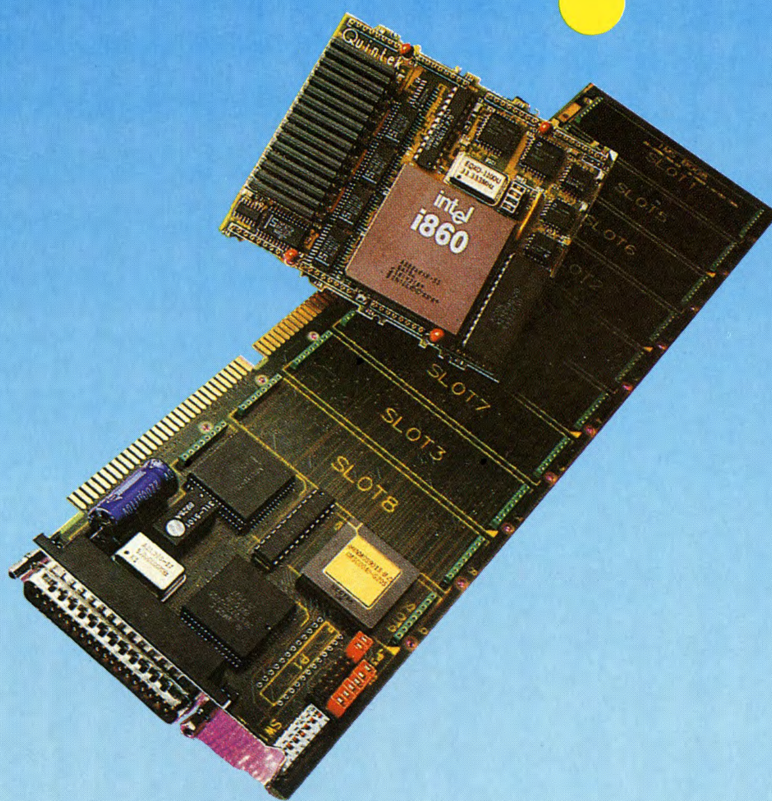
NOVITA' SOFTWARE

Totocalcio

Stampa e vinci con Speciale 13!

GSF

Gestione Spese Familiari



SPECIALE NOVITA' SPAZIO A...

Microsoft Publisher e Word 2

Un prodotto completo per l'impaginazione

ABL Monrodata

Un'azienda d'avanguardia

I.V.A. INCLUSA



1700000195